

NOT TO SCALE

Isabelle Cornaro, Heman Chong, Daniel Kluge
Kunst Raum Goethestraße, Linz/Austria

NOT TO SCALE is a space in Ars Electronica 2003 where the word “code” is taken for granted and the terms “life, art and law” are translated into different sets of meanings. Developed by Isabelle Cornaro, Heman Chong and Daniel Kluge, *NOT TO SCALE* sets itself up to interpret the festival's theme in an alternative fashion, locating the works both inside and outside of the conventions of technology and art by way of metaphorical and poetic workings.

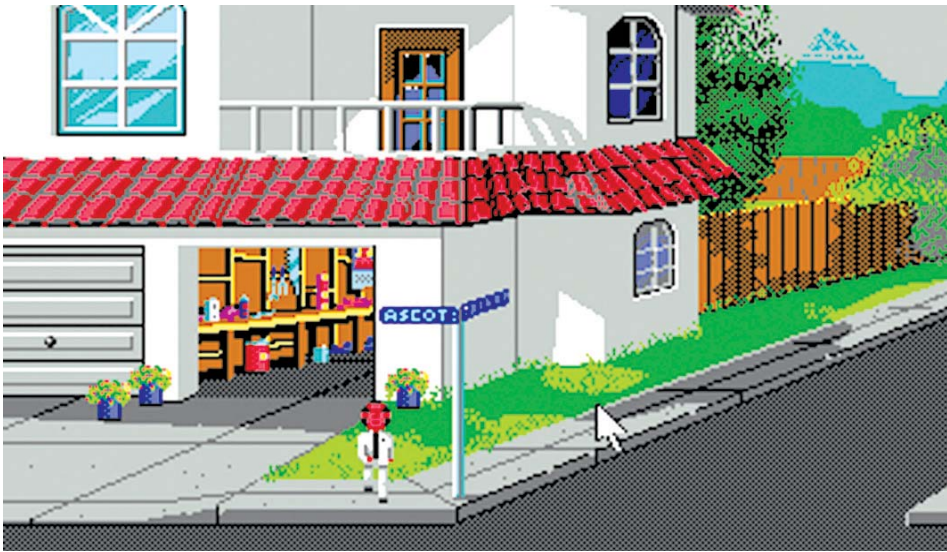
Isabelle Cornaro will be presenting a Quest for Reality, where reality occurs through abstract codes and laws. Lawyers, members of the armed forces, policemen, politicians or businessmen are the representatives of a social order which are defined by abstract laws. Often, they might even be the ones who define these laws, inventing them or imposing them. At the same time, they are submitted to external codes. By inserting real people belonging to these social categories and interviewing them in the public space of the KunstRaum, Cornaro seeks to create an enquiry into real characters, evolving in a real space. They will be asked about their social status, as representatives of powerful institutions, which subtly affects the image they have of themselves and also about the notions of authority and charisma that goes with their social function, and its external representation through a coded dressing.

In Heman Chong and Daniel Kluge's Adventure Code: The ACI/SCI worlds of Sierra On-Line, the 2 artists have chosen to explore a fraction of code in time, specifically from 1980 to 1999. Through the games produced by Oakhurst based game company Sierra On-Line as a basis for thought on consumerism, miniature worlds and nostalgia, the work can be seen both as research on commercial coding and the world of adventure gaming. Between the imagined realities of King's Quest, Police Quest, Space Quest, Quest for Glory and Leisure Suit Larry, what occurs is a marketplace—communities consuming and developing ancient code. Is code a cultural commodity, similar to collectables like books or stamps or art? What equips code with this status? How is this sheltered from the conditions of acceleration and progress, the core idea behind technology?



Isabelle Cornaro, Heman Chong, Daniel Kluge
Kunst Raum Goethestraße, Linz/Austria





NOT TO SCALE ist ein Raum, indem das Wort „Code“ als selbstverständlich betrachtet wird und die Begriffe „Leben, Kunst und Gesetz“ auf verschiedene Bedeutungsebenen übertragen werden. *NOT TO SCALE* von Isabelle Cornaro, Heman Chong und Daniel Kluge entwickelt, interpretiert das Thema des Festivals Ars Electronica 2003 auf eine alternative Weise: Künstlerische Arbeiten werden in metaphorischer oder poetischer Form sowohl innerhalb als auch außerhalb der Konventionen von Technologie und Kunst positioniert. Isabelle Cornaro stellt die „Suche nach der Wirklichkeit“ an Orten, wo die Realität durch abstrakte Codes und Gesetze auftritt, vor. JuristInnen, Militärbedienstete, PolizistInnen, PolitikerInnen oder UnternehmerInnen sind VertreterInnen einer gesellschaftlichen Ordnung, die durch abstrakte Gesetze definiert ist. Oft sind diese VertreterInnen auch diejenigen, die diese Gesetze definieren, indem sie diese erfinden oder verhängen. Gleichzeitig sind diese RepräsentantInnen auch äußeren Codes unterworfen. Cornaro führt eine Untersuchung über Charaktere, die sich in einem realen Umfeld herausbilden, indem sie Menschen, die diesen gesellschaftlichen Kategorien angehören, in einen öffentlichen Raum, den „Kunst Raum“, bringt und dort interviewt. Die Befragung zielt ab auf ihre gesellschaftliche Stellung als RepräsentantInnen von mächtigen Institutionen, dem Image, das sie von sich selbst haben, ihre Meinung zu Autorität und Charisma, das eine derartige gesellschaftliche Funktion mit sich bringt und auch über ihre Repräsentation nach außen durch eine kodierte Kleidung.

In Heman Chongs und Daniel Kluges Abenteuer *Code – Die ACI/SCI worlds of Sierra On-Line*, haben sich die beiden Künstler zum Ziel gesetzt, einen Bruchteil von einem Code eines Zeitabschnittes, speziell den zwischen 1980 und 1999, zu erforschen. Durch die Spiele, die von der in Oakhurst angesiedelten Game-Company produziert werden, postiert sich *Sierra On-Line* als Basis für Überlegungen zu Konsumverhalten, Miniaturwelten und Nostalgie durch die Untersuchung von Werbecodes einerseits und der Welt des „Spiels mit dem Abenteuer“ andererseits. Zwischen den imaginären Welten von King’s Quest, Police Quest, Space Quest, Quest for Glory und Leisure Suit Larry kommt ein Marktplatz vor, wo Bevölkerungsgruppen einen alten Code (aus der Antike) für sich in Anspruch nehmen und entwickeln.

Ist Code eine kulturelle Ware, ähnlich Sammelgegenständen wie Bücher, Briefmarken oder Kunstwerke? Was gibt Code diesen Status? Wie wird das vor Beschleunigung und Fortschritt, den Kernideen der Technologie, geschützt?